

## **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Manusia Dan Hewan) dengan Metode Pembelajaran Tipe TGT di Kelas V SDKBangkara**

**Jemmyanto Paulus Donggeari, Sarjan N. Husain, dan Ritman Ishak Paudi**

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

### **ABSTRAK**

Telah dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams-games-tournamet) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Manusia Dan Hewan) di Kelas V SDK Bangkara. Yang berjumlah 16 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pertemuan I materi Sistem pernapasan pada manusia, dan pertemuan II materi sistem pernapasan pada hewan. Penelitian siklus I persentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) 65,6 % dan daya serap klasikal (DSK) 68,2%. Hasil observasi aktivitas guru presentase nilai rata-rata 80,3% (baik). Hasil observasi aktifitas siswa presentase nilai rata-rata 65,1 % (cukup baik). Pada tindakan siklus II presentasi ketuntasan belajar klasikal mencapai (KBK) 84,3 % dan Daya Serap Klasikal (DSK) mencapai 83,4 %. Hasil observasi aktivitas guru presentase nilai rata-rata 94,6 % (sangat baik), dan hasil observasi afektif siswa presentasi nilai rata-rata 77,2 % (baik). Hasil penititan ini bahwa penggunaan metode penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams-games-tournament) pada siswa kelas V SDK Bangkara dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA khususnya pada Materi Sistem Pernapasan pada Manusia dan Hewan.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Siswa, Konsep Sistem Pernapasan pada Manusia dan Kooperatif Tipe TGT

### **ABSTRACT**

*This research aimed at finding out whether the cooperative learning model of TGT (teams-games-tournament) is effective to improve the students' learning outcomes on natural science instruction (human and animal respiratory systems) at grade V SDK Bangkara. The subject of this research was 16 students. This was a classroom action research consisting of 2 cycles, namely cycle I and cycle II. The first meeting discussed about human respiratory system and the second one discussed about animal respiratory system. The results in cycle I show that the classical learning mastery was 65.6% and the average percentage was 68.2%. In addition, the observation result about the teacher's activities was 80.3% (good), while the observation result of the students' activities was 65.1% (sufficient). Furthermore, the results in cycle II show that the classical learning mastery was 84.3% and the observation result of the students' activities was 83.4%. The average score of the teacher's observation was 94.6% (very good) and the observation result*

*of the students' activities was 77.2% (good). Based on the results, it can be concluded that the cooperative learning model of TGT (teams-games-tournament) is effective to improve the students' learning outcomes on human and animal respiratory systems at grade V of SDK Bangkara.*

**Keywords:** *Students' Learning Outcomes, Human Respiratory Systems Concept and Cooperative Type of TGT*

## **I. PENDAHULUAN**

Faktor penentu keberhasilan pendidikan sangat banyak dan salah satunya adalah kemampuan guru yang baik dalam mengajar, sebagai seorang pendidik guru bertugas mengajar dan menanamkan nilai-nilai dan sikap kepada siswanya untuk melaksanakan tugas-tugas tersebut di perlukan berbagai kemampuan serta kepribadian sebab guru juga di anggap sebagai contoh siswa sehingga ia harus memiliki kepribadian yang baik sebagai seorang guru seperti yang diungkapkan oleh Fathurohman, P. dan Sutikno, M.S (2007).

Salah satu cara agar usaha belajar yang dilakukan siswa dapat mencapai hasil yang maksimal yaitu guru dapat menggunakan metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, selain itu guru perlu mempertimbangkan model model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang di kembangkan, guru juga harus membuat perencanaan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, jenis penguasaan, dan batas akhir suatu tugas seperti yang diungkapkan Sumiati dan Asra (2009).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDK Bangkara diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, masih terdapat kendala. Hal itu disebabkan karena siswa tidak memiliki motivasi dan minat untuk belajar banyak. Sedangkan seorang guru sangat mendominasi kegiatan sehingga guru menjadi subjek dalam pembelajaran, Hal tersebut tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa berdasarkan observasi di SDK Bangkara diketahui 19% siswa tidak tuntas pada semester genap dari standar KKM 70. Cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perlu diterapkan model pembelajaran kooperatif. Dalam model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, salah satu tipenya yaitu *teams games-tournament* (TGT).

Menurut Taniredja, T., Faridli, M.E., dan Harmianto, S. (2011) Ciri khas yang membedakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan metode pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok. Berdasarkan hal-hal diatas, nampak beberapa permasalahan yang ditimbulkan dalam proses pembelajaran, diantaranya pemilihan metode mengajar yang kurang tepat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games-tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDK Bangkara pada pelajaran IPA dengan materi alat Pernapasan pada Manusia dan Hewan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games-tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDK Bangkara dengan materi Alat Pernapasan pada Manusia dan Hewan. Masalah yang telah penulis rumuskan perlu dicari jawabannya, dan untuk mencari jawabannya perlu dikaji dengan menggunakan teori-teori yang cocok/relevan dengan masalah tersebut. Adapun teori-teori yang terkait dengan alternatif pemecahan masalah dipaparkan sebagai berikut:

Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, prilaku dan keterampilan dengan cara memngelola bahan belajar. Dalam belajar tersebut individu menggunakan ranah ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Akibat belajar tersebut maka kemampun kognitif, efektif dan psikomotorik makin bertambah baik. Tiap ahli psikologi memberi batasan yang berbeda tentang belajar.

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. yang diungkapkan oleh Dimyati dan Mudjiono (2002).

Menurut Hanifah, N. dan Suhana, C. (2009) berpendapat tujuan belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan prilaku peserta didik secara konstruktif hal ini sejalan dengan undang undang sistem pendidikan nasional nomer 20 tahun 2003 yang menyatakan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spritual keagamaan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Antara pendekatan, strategi, metode pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode pembelajaran.

Menurut salvin (2005) dalam parawika, I.W. (2012) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan yaitu : 1) penyajian kelas (*class percentation*); 2) belajar dalam kelompok (*teams*); 3) permainan (*games*); 4) pertandingan (*taurnamen*); penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan permasalahan yang ada pada penelitian ini, maka dapat dikemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Manusia Dan Hewan) dengan Metode Pembelajaran Tipe TGT di Kelas V SDK Bangkara”.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus. Desain penelitian tindakan kelas ini mengacu pada desain yang dikembangkan Kemmis dan Taggart (1988). Penelitian ini dilaksanakan di SDK Bangkara, kecamatan Bolano, kabupaten Parigi Moutong Pada Semester Ganjil Bulan agustus Sampai Oktober Tahun Ajaran 2014/2015. Objek penelitian adalah kelas V dengan jumlah siswa 16 orang yang terdiri dari 10 orang siswa perempuan dan 6 orang siswa laki-laki adapun Yang bertindak sebagai observer pada penelitian ini adalah seorang guru SDK Bangkara. Adapun Kegiatan yang dilakukan dalam tahap Pelaksanaan pembelajaran secara garis besar mencakup kegiatan sebagai berikut:

### **1) Perencanaan**

Adapun perencanaan sebagai berikut:

- (1) Menetapkan materi ajar.
- (2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- (3) Menyiapkan materi.
- (4) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa.
- (5) Membuat instrument penelitian yang berupa alat evaluasi berupa tes.

## 2) Pelaksanaan

Adapun tahap pelaksanaannya adalah:

Melakukan proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun menggunakan model pembelajaran *Teams Games-Tournament*.

## 3) Evaluasi

Guru melakukan evaluasi dengan memberikan tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir tindakan siklus dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi tindakan atau teknik pembelajaran yang telah diterapkan.

## 4) Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan melihat hasil evaluasi, lembar observasi siswa dan lembar kemampuan mengajar.

## Pengumpulan Data Jenis Data

- 1) Data kualitatif, yakni data yang diperoleh dari hasil observasi mengenai kegiatan pembelajaran, baik yang berkaitan dengan guru maupun siswa.
- 2) Data kuantitatif, yakni data yang diperoleh dari hasil pekerjaan siswa melalui tes.

Cara pengambilan data yaitu:

- 1) Pengamatan pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games-tournament* dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.
- 2) Tes hasil belajar, data diambil dari tes hasil belajar. Tes diberikan pada setiap akhir tindakan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa, dimana tes diberikan pada tiap-tiap siklus.

## Teknik Pengolahan Data

1) Analisa data kuantitatif untuk hasil belajar

Teknik yang digunakan dalam menganalisa data untuk menentukan presentase ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan rumus Depdiknas. (2004) sebagai berikut:

(1) Daya serap individual

$$DSI = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal tes}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara individu jika persentase daya serap individu sekurang-kurangnya 70%

(2) Ketuntasan belajar klasikal

$$KBK = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika sekurang-kurangnya 70% secara individual.

(3) Daya serap klasikal

$$DSK = \frac{\text{skor total peserta tes}}{\text{skor ideal seluruh tes}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika sekurang kurangnya 70% siswa telah tuntas secara individual.

2) Analisa data kualitatif untuk proses siswa dalam belajar.

Untuk analisa data proses siswa dalam belajar dan hasil observasi guru menggunakan analisis persentase skor. Untuk indicator sangat baik diberi skor 4, baik diberi skor 3, sedangkan cukup diberi skor 2, kurang diberi skor 1,

Selanjutnya dihitung persentase rata-rata dengan rumus:

$$\text{Persentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Criteria taraf keberhasilan tindakan dapat ditentukan menurut Depdiknas. (2001) yaitu:

$85\% < NR \leq 100\%$	: sangat baik.
$75\% < NR \leq 84\%$	: baik.
$65\% < NR \leq 74\%$	: cukup baik.
$55\% < NR \leq 64\%$	: kurang baik.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1.** Hasil observasi aktivitas siswa siklus I

No	Siklus I				
	pertemuan	Total	Sekor Maxsimal	Persentase (%)	kategori
1.	I	71	112	63,3	Kurang baik
2.	II	75	112	66,9	Cukup baik
Persentase Rata-Rata Siklus I		146	224	65,1	Cukup baik

Persentase nilai rata-rata (NR):

$$NR = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Rata-Rata Siklus I} = \frac{146}{224} \times 100\% = 65,1 \%$$

**Tabel 2.** Hasil Observasi Aktivitas siswa Siklus II

No	Siklus II				
	pertemuan	Total	Sekor Maxsimal	Persentase (%)	kategori
1.	I	85	112	75,8	baik
2.	II	88	112	78,5	baik
Persentase Rata-Rata Siklus II		173	224	77,2	baik

Persentase nilai rata-rata (NR):

$$NR = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Rata-Rata Siklus II} = \frac{173}{224} \times 100\% = 77,2 \%$$

**Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

Tahap	Indikator yang diamati	Kegiatan guru	Penilaian	
			P1	P2
Awal	Kesiapan siswa Dalam mengikuti Pembelajaran memperhatikan informasi pembelajaran	1) Mengucapkan salam. 2) Berdoa. 3) Mengecek kehadiran siswa. 4) memberikan motivasi pembelajaran.	3	3
Inti	Presentasi Kelas (Class Presentation)	1) Menyampaikan bahwa materi yang disampaikan akan berguna pada saat <i>game</i> dan menentukan skor kelompok. 2) Mempresentasikan materi pelajaran di dalam kelas. 3) Mencatat materi yang di sampaikan 4) Memberikan pengetahuan baru tentang materi.	4	4
	Kelompok (Teams)	1) Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen. 2) Guru meminta siswa untuk saling mendiskusikan materi. 3) Membimbing siswa dalam diskusi kelompok. 4) Menyimpulkan hasil diskusi kelompok.	3	3
	Permainan (Games)	1) Guru memberi arahan tentang permainan game. 2) Memberikan <i>games</i> dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan. 3) menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian materi dalam bentuk kartu indek. 4) Memberikan dan mengumpulkan skor kepada kelompok yang menjawab benar.	3	4
	Kompetisi (Turnamen)	1) Guru menunjuk siswa di tiap kelompok, untuk mewakili kelompoknya. 2) Guru mempersilahkan siswa ke meja turnamen. 3) Guru mengawasi jalanya turnamen. 4) Guru mempersilakan siswa kembali ke kelompok.	3	3
	Penghargaan (Team Recognize)	1) Guru memberikan penilaian ke pada setiap kelompok. 2) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. 3) Guru memberikan penghargaan kepada individu yang terbaik. 4) Guru memberikan penguatan kepada semua kelompok baik yang menang ataupun yang tidak.	3	3
Penutup	Membimbing siswa menyimpulkan materi dan melakukann refleksi.	1) Membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran. 2) Menanyakan kepada siswa kesulitan apa yang di alami selama proses pembelajaran. 3) Menginformasikan materi yang akan laksanakan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas rumah (PR ). 4) Menutup dengan salam.	3	3
Jumlah sekor			22	23
Sekor maksimal			28	28
Persentase			78,5%	82,1%
Persentase rata-rata siklus I			80,3%	
Keriteria taraf keberhasilan tindakan			Baik	

Persentase naii rata-rata (NR):

$$NR = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$



**Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

Tahap	Indikator Yang di Amati	Kegiatan guru	Penilaian	
			P1	P2
Awal	Kesiapan siswa Dalam mengikuti Pembelajaran memperhatikan informasi pembelajaran	1) Mengucapkan salam. 2) Berdoa. 3) Mengecek kehadiran siswa. 4) memberikan motivasi pembelajaran.	4	4
Inti	Presentasi Kelas (Class Presentation)	1) Menyampaikan bahwa materi yang disampaikan akan berguna pada saat <i>game</i> dan menentukan skor kelompok. 2) Mempresentasikan materi pelajaran di dalam kelas.1. 3) Mencatat materi yang di sampaikan 4) Memberikan pengetahuan baru tentang materi.	4	4
	Kelompok (Teams)	1) Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen. 2) Guru meminta siswa untuk saling mendiskusikan materi. 3) Membimbing siswa dalam diskusi kelompok. 4) Menyimpulkan hasil diskusi kelompok.	4	4
	Permainan (Games)	1) Guru memberi arahan tentang permainan <i>game</i> . 2) Memberikan <i>games</i> dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan. 3) menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian materi dalam bentuk kartu indek. 4) Memberikan dan mengumpulkan skor kepada kelompok yang menjawab benar.	4	4
	Kompetisi (Turnamen)	1) Guru menunjuk siswa di tiap kelompok, untuk mewakili kelompoknya. 2) Guru mempersilahkan siswa ke meja turnamen. 3) Guru mengawasi jalanya turnamen. 4) Guru mempersilakan siswa kembali ke kelompok.	3	4
	Penghargaan (Team Recognize)	1) Guru memberikan penilaian ke pada setiap kelompok.. 2) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. 3) Guru memberikan penghargaan kepada individu yang terbaik. 4) Guru memberikan penguatan kepada semua kelompok baik yang menang ataupun yang tidak.	3	3
Penutup	Membimbing siswa menyimpulkan materi dan melakukann refleksi.	1) Membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran. 2) Menanyakan kepada siswa kesulitan apa yang di alami selama proses pembelajaran. 3) Menginformasikan materi yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas rumah (PR ). 4) Menutup dengan salam.	4	4
jumlah skor			26	27
skor maksimal			28	28
persentase			92,8%	96,4%
Persentase rata rata siklus II			94,6%	
Kriteria taraf keberhasilan tindakan			Sangat Baik	

Persentase nilai rata-rata (NR):

$$NR = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 5.** Analisis Tes Hasil Belajar Tindakan Sisklus I

no	Aspek perolehan	Hasil	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Sekor tertinggi	80	85
2.	Sekor terendah	40	50
3.	Jumlah siswa	16	16
4.	Banyak siswa yang tuntas	10	11
5.	DSK Pertemuan I dan II	66,8 %	69,6 %
	DSK Siklus I	68,2 %	
6.	KBK Pertemuan I dan II	62,5 %	68,7 %
	KBK Siklus I	65,6 %	

**Tabel 6.** Tabal Analisis Tes Hasil Belajar Tindakan Sisklus II

no	Aspek perolehan	hasil	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Sekor tertinggi	100	100
2.	Sekor terendah	60	60
3.	Jumlah siswa	16	16
4.	Banyak siswa yang tuntas	13	14
5.	DSK Pertemuan I dan II	80 %	86,8 %
	DSK Siklus I	83,4 %	
6.	KBK Pertemuan I dan II	81,2 %	87,5 %
	KBK Siklus I	84,3 %	

### **Pembahasan**

Setiap kegiatan belajar akan berakhir dengan hasil belajar. tiap siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Bahan mentah hasil belajar terwujud dalam lembar lembar jawaban soal ulangan atau soal ujian, dan yang terwujud karya atau benda. Semua hasil belajar tersebut merupakan bahan yang berharga bagi guru dan siswa. Bagi guru hasil belajar berguna untuk melakukan perbaikan tindak mengajar dan evaluasi. Bagi siswa hasil belajar tersebut berguna untuk memperbaiki cara cara belajar lebih lanjut. Oleh karena itu, pada tempatnya guru mengadakan analisis tentang hasil belajar siswa di kelasnya seperti yang diungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2002).

Berdasarkan hasil observasi siswa dan guru serta hasil analisis tes formatif pada siklus I dan II terjadi peningkatan yang cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran teams game turnamen cukup efektif di terapkan dalam proses pembelajaran.

1) Observasi siswa

Berdasarkan hasil observasi siswa siklus I menunjukkan skor perolehan pada pertemuan I, diperoleh persentase 63,3% dan pada pertemuan II skor perolehan aktifitas pembelajaran siswa yaitu 66,9 % Dan telah di rata ratakan skor perolehan pertemuan I dan pertemuan II maka persentase rata rata aktifitas pembelajaran siswa pada siklus I mencapai 65,1 % dengan kategori cukup baik.

Berdasarkan hasil observasi siswa siklus II perolehan pada pertemuan I, diperoleh persentase 75,8% dan pada pertemuan II skor perolehan aktifitas pembelajaran siswa yaitu 78,5% Dan telah di rata ratakan skor perolehan pertemuan I dan pertemuan II maka persentase rata rata aktifitas pembelajaran siswa pada siklus II mencapai 77,1% dengan kategori baik.

2) Hasil Obsevasi Guru

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru siklus I menunjukkan jumlah skor perolehan pada pertemuan I diperoleh persentase 78,5% dan pada pertemuan II skor perolehan aktivitas guru dalam pembelajaran yaitu 82,1% dan setelah dirataratakan skor perolehan pertemuan I dan pertemuan II maka persentase rata-rata aktivitas kegiatan pembelajaran yang di lakukan guru pada siklus I mencapai 80,3 % dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II menunjukkan jumlah skor perolehan pada pertemuan I diperoleh persentase 92,8% dan pada pertemuan II skor perolehan aktivitas guru dalam pembelajaran yaitu 96,4% dan setelah dirataratakan skor perolehan pertemuan I dan pertemuan II maka persentase rata-rata aktivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru pada siklus II mencapai 94,6% dengan sangat baik, Hal ini disebabkan guru terus berusaha untuk meningkatkan motivasi dan bimbingan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep yang di pelajari.

3) Analisis Tes Formatif

Berdasarkan hasil analisis tes formatif, Daya serap klasikal (DSK) Siklus I masih sangat rendah yaitu 68,2 %, sedangkan Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) hanya mencapai 65,6%, belum mencapai persentase ketuntasan belajar klasikal yang

di tetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70%, sama halnya Daya Serap Klasikal belum dapat mencapai indikator yang di tentukan yaitu 70%.

Berdasarkan hasil analisis tes formatif, Daya Serap Klasikal (DSK) Siklus II sebesar 83,4 % dan Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) sebesar 84,3 %, ini sudah mencapai persentase Daya serap Klasikal yang di tetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70%, sama halnya ketuntasan belajar klasikal sudah dapat mencapai indikator yang di tentukan yaitu 70%. Sehingga peneliti merasa metode yang di diterapkan di sekolah yaitu team gamse tournament telah bersil menaikan minat siswa belajar, karena siswa terlibat aktif dalam dalam proses belajar mengajar, di mana suasana belajar yang mendukung merupakan salah satu motivasi siswa dalam hal belajar. Model pembelajaran bersiklus bukan saja membelajarkan siswa tetapi juga melatih dan membelajarkan guru, dimana guru lebih dituntut untuk sabar dan peka terhadap gagasan-gagasan yang berbeda dari setiap siswa, Guru harus menerima pemikiran siswa apapun adanya sambil menunjukkan pemikiran itu dapat sejalan atau tidak. Guru harus menguasai bahan materi ajar secara luas metode TGT dapat membantu siswa untuk mengingat, memahami Model pembelajaran ini. berdasarkan uraian di atas, dinyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran tipe TGT dapat menambah pengalaman siswa belajar, memotivasi siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan pemahaman siswa.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat di simpulkan bahwa penerapan menggunakan pembelajaran kooperatif Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Manusia Dan Hewan), hal tersebut sesuai hasil sebagai berikut yaitu: Daya Serap Klasikal (DSK) masing-masing sebesar 68,2 % pada siklus I dan 83,4 % pada siklus II. Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) diperoleh sebesar 65,6 % pada siklus I dan 84,3 % pada siklus II. Hasil Aktivitas Siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,1 % Pada siklus I, sedangkan pada siklus II sebesar 77,2 %. Aktivitas Guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,3 % Pada siklus I, sedangkan pada siklus II sebesar 94,6 %.

## **Saran**

Dari hasil yang di peroleh selama melaksanakan penelitian, maka peneliti Dapat menyarankan sebagai berikut:

### **1) Guru**

- (1) Berdasarkan hasil penelitian Maka dari itu guru diharapkan lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang akan digunakan.
- (2) Metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak dapat diterapkan pada semua kompetensi dasar. Artinya bahwa, harus ada kesesuaian antara materi pembelajaran dan metode pembelajaran.

### **2) Siswa**

- (1) Hendaknya siswa dapat membiasakan diri untuk lebih aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar.
- (2) Dengan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan siswa merasa senang belajar IPA, sehingga tidak ada anggapan bahwa materi pelajaran IPA membuat mengantuk dan membosankan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Depdiknas. (2001). *Penilaian*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2004). *Pelangi Pendidikan Volume 2 No 1*. Jakarta: Ganeca.
- Dimyati. dan Mudjiono. (2002). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Fathurohman, P.dan Sutikno, M.S (2007). *Strategi Belajar Mengajar*.bandung: PT Rafika Aditama.
- Hanifah, N. Dan Suhana, C. (2009). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Parawika, I.W. (2012). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Sausu pada Mata Pelajaran IPA Melalui Medel Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Program Studi Pendidikan PGSD FKIP Palu UNTAD: Skripsi tidak diterbitkan.
- Sumiati. dan Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima.
- Taniredja, H., Faridli, M.E, dan Harmianto, S. (2014). *Model Model Pembelajaran Inovatif Dan Evektif*. Bandung: CV. Alfabeta.